NES-68-FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

Disney's

TALESPIN

INSTRUCTION MANUAL

SUPER BALOO

CAPCOM®

T

ENGLISH 3
FRANÇAIS 21
NEDERLANDS 41

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO® HAS REVIEWED THIS PRODUCT AND THAT IT HAS MET OUR STANDARDS FOR EXCELLENCE IN WORKMANSHIP, RELIABILITY AND ENTERTAINMENT VALUE. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.

LICENSED BY NINTENDO®
FOR PLAY ON THE

This game is licensed by Nintendo® for play on the NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™
Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo

SAFETY PRECAUTIONS

1. Always make sure the power is off before inserting or removing the Game Pak.
2. Don't try to take the Game Pak apart, or touch its terminal connectors.
3. Keep your Game Pak safe from direct sunlight and extreme hot or cold. Don't bend it, crush it, or get it wet. Store it in its protective package at room temperature when you're not using it.
4. If your Game Pak gets dusty, clean it with a soft, dry cloth. Never use thinners, solvents, benzene, alcohol, or other strong cleaning agents that can damage it.
5. For the best game play, sit 3 to 6 feet away from your television. Pause for 10 to 20 minutes after 2 hours of continuous play to extend the life of your Game Pak.

A D V I S O R Y

A very small portion of the population may experience epileptic seizures when viewing certain kinds of flashing lights or patterns that are commonly present in our daily environment. These persons may experience seizures while watching some kinds of television pictures or playing certain video games. Players who have not had any previous seizures may nonetheless have an undetected epileptic condition. We suggest that you consult your physician if you have an epileptic condition or if you experience any of the following symptoms while playing video games: altered vision, muscle twitching, other involuntary movements, loss of awareness of your surroundings, mental confusion and convulsions.

TABLE OF CONTENTS

Safety Precautions 3
Getting Started 5
Baloo's High Adventure 6
Flying the Mini Sea-Duck 7
Sky Jinks! 8
Sky-High Treats 9
Bonus Round 9
Baloo's Logbook 10
Back at the Hangar 11
Continuing (or Ending Baloo's Adventure) 13
Up, Up and Away! 14-17
Flying Tips 18

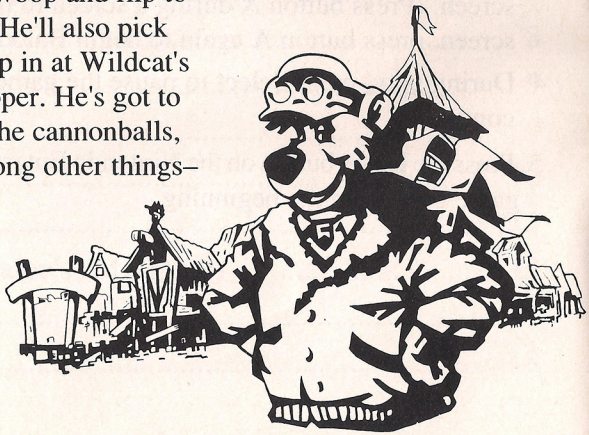
GETTING STARTED

1. Insert the **Tale Spin** Game Pak into your Nintendo Entertainment System and turn it on. The Title screen appears.
2. Press **Start** to begin the game.
3. Read the story screens, and press button **A** to go on to each new screen. (Press button **A** during a screen to read it faster.) At the last screen, press button **A** again to begin Baloo's adventures.
4. During play, press **Select** to pause the game. Press it again to continue.
5. Press the **Reset** button on the Nintendo Entertainment System to start the game over from the beginning.

BALOO'S HIGH ADVENTURE

Flying high in the Mini Sea-Duck, Baloo Bear is picking up cargo for his customers. But things get topsy-turvy when Don Karnage and his gang of air pirates pop out of the clouds. In a dizzying whirl of crazy air aerobatics, they try to stop Baloo from making his deliveries!

Baloo will loop-de-loop, swoop and flip to dodge his daring enemies. He'll also pick up bags of money, and drop in at Wildcat's hangar for a quick fixer-upper. He's got to be a frisky flyer to dodge the cannonballs, bones, and baseballs – among other things– that the air pirates shoot his way.



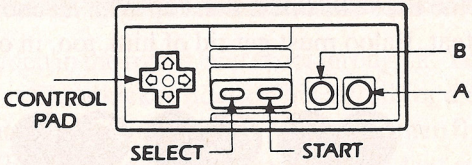
FLYING THE MINI SEA DUCK

Fly up, down, backward and forward. - Press the control pad in any direction.

Flip upside down. - Press button **A.**

Fire the cannon. - Press button **B.**

See the status screen. - Press **Start**. Press it again to return to the game.



SKY JINKS!

Baloo, the high-flying ace, is off on more assignments. But the sunny skies over the cape are full of clouds, and trouble. Almost as soon as he takes off, Baloo meets up with Don Karnage's sharp-shooting air pirates!

The hearts in the upper left corner of the screen show how strong the Mini Sea-Duck is. Each time the plane gets hit, a heart will disappear. When all the hearts are gone, so is the Mini Sea-Duck. Baloo must parachute to safety!

When Baloo must dodge or shoot down all the air pirates to make it to the end of the trip. Then he'll meet up with an enormous pirate who's hard to defeat. Baloo must get rid of him, too, in order to finish the trip.

SKY-HIGH TREATS

Keep an eagle-eye out for special items scattered over the landscape. Shoot baloons, walls, clouds and buildings to find even more goodies. Then fly over them for bonus points.

Hearts	Power-up with extra strength.
Money Bags	Gain money to buy equipment in Wildcat's hangar.
Cargo Boxes	Pick up all of these for a perfect bonus score.
Fruit	Grab as many as you can for big bonus points.

BONUS ROUND

Find the special door hidden in the round, and scoot through it. You'll enter a bonus round, where Kit Cloudkicker rides on his airfoil for a rollicking whirl at scoring big points. Make Kit pop the balloons, and then fly through the fruit that appears. The more he gets, the more points you score! The round lasts for 40 seconds, and then it's back to the skies!

BALOO'S LOGBOOK

Press **Start** during a round to check Baloo's logbook and see how you're doing so far in the game. Your points and money are totalled at the end of each round. Press **Start** again to get back to the action.

000524
PTS

Points

LOAD X 02

Cargo Aboard

$BAG X 03

Money Bags aboard

LIVES

Hearts Left

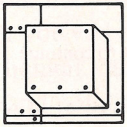
X 01

Number of times you can continue

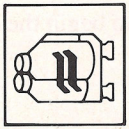
BACK AT THE HANGAR

You'll fly by the hangar at the end of each round. Here, Baloo's trusty mechanic Wildcat is all set to fix up the Mini Sea-Duck. Use your money to buy parts and special equipment. Buy the best equipment you can – you're going to need it!

Mini Sea-Duck - Gain an extra life.



Armour - Adds an extra heart to the strength of the Mini Sea Duck.

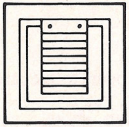


Engine Power - Increase your speed.

BACK AT THE HANGAR continued...

Rapid Shot - Shoot your cannon faster

Super Rapid Shot - Shoot up to 4 shots at at time.



Continue - Gain another chance to continue

Press **Start** to take off from the hangar and zoom back to begin the next round!

CONTINUING (OR ENDING) BALOO'S ADVENTURES

When all his hearts are gone, Baloo must parachute to safety. But he'll return to the round two more times. After that, the game ends. If you like, you can continue from the beginning of the round, up to three more times. When you continue, you lose anything you've bought in Wildcat's hangar, but you keep your money and points.

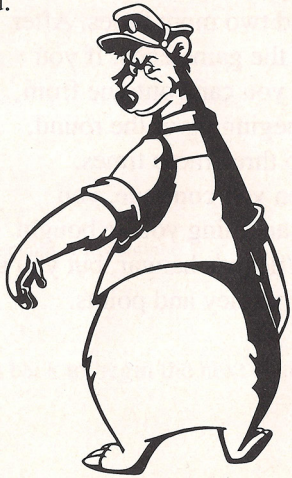
UP, UP AND AWAY!

Round 1: Over the Sea

Bubble machines and speedy helicopters spell trouble for our hero! A huge submarine lurks at the end of the round.

Round 2: The Baseball Stadium

Baloo flys into batting practice. Dodge those curve balls! Fly through underground tunnels, and meet up with the biggest, baddest baseball you ever saw!

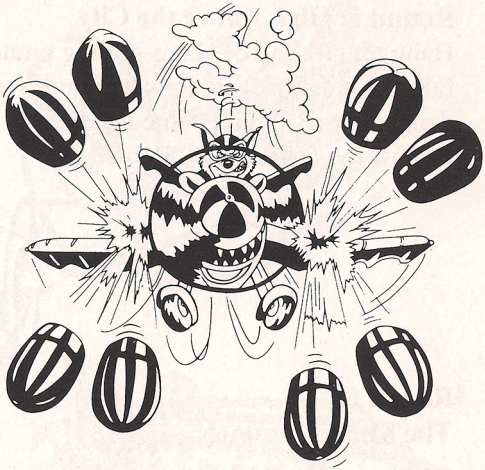


Round 3: In the Stormy Sky

It's the attack of the sky sharks! Bombard the satellites and clouds to escape the whizzing rockets. Demolish the twin sky ship in a wing-ding battle.

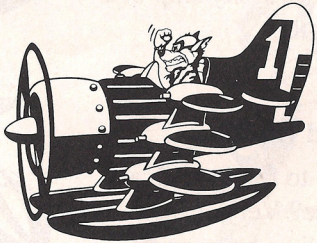
Round 4:
The Haunted House

What's it like to fly through a haunted house? Very scary, when chandeliers burst and spooky objects attack! Fluttering ghosts are hard to dodge, and at the end, set your sights on the Invisible Man!



Round 5: High Above the City

Hang tough, Baloo! Hang-gliding pirates are on your trail. Steel beams fall from high places, so watch out! Your joy-ride turns dangerous when you come up against the huge wrecking ball!

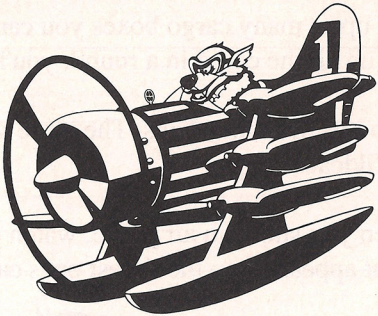


Round 6:
The Mining Tunnels

Blazing tail-winds! It's a bone attack from doggie miners bumping around in ore carts! Hibernating snakes wake up just in time to make big trouble. The biggest mining machine in the world hurls mountainous boulders.

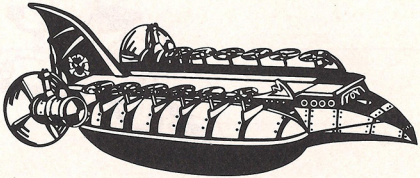
Round 7: Jungle Junket

Leaping crocodiles and voodoo statues put a hex on this trip.



Round 8:
The Snowy Alps

Zip around a mob of skiers and dodge those speeding snowballs. Circle, spin and loop in thrilling air aerobatics when Don Karnage appears. The Iron Vulture, a huge flying fortress, takes you into your most dangerous and exciting battle!

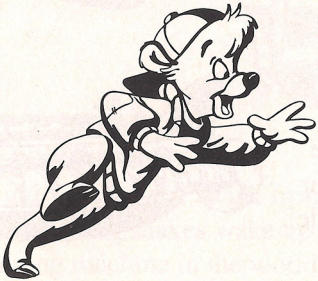


FLYING TIPS

- Pick up as many cargo boxes you can for big bonus points. When you pick up all the cargo in a round, you'll get a perfect bonus!

- Grab lots of money bags. The more you pick up, the more you can buy in Wildcat's hangar.

- When you shoot an air pirate, watch out for any little enemies that might appear, even the tiniest ones can hurt you.



⚠ WARNING ⚠

DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System™ (''NES'') and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

PRECAUTIONS D'EMPLOI

1. Assurez-vous que votre console Nintendo Entertainment System est toujours hors tension avant d'insérer ou de retirer votre cartouche de jeu.
2. Ne démontez pas la cartouche de jeu. Evitez de toucher aux connecteurs.
3. Ceci est un jeu de haute précision. Il ne doit pas être rangé dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Evitez de le cogner, de le laisser tomber. Ne l'exposez pas à l'humidité. Lorsque vous ne l'utilisez pas, rangez-le dans son boîtier de protection, à température ambiante.
4. Pour nettoyer votre cartouche de jeu, n'utilisez jamais de solvants (benzène, alcool, etc) ou autres produits de nettoyage car ils pourraient endommager le jeu.
5. Pour obtenir des conditions de jeu parfaites, installez-vous à une distance comprise entre 1 mètre et 2 mètres de votre poste de télévision. Prévoyez des pauses de 10 à 20 minutes après deux heures d'utilisation pour assurer le maximum de durée de vie à votre cartouche de jeu.

LIRE AVANT D'UTILISER VOTRE NES/SUPER NES

Peu de personnes seulement peuvent présenter des symptômes d'épilepsie à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments éblouissants communément présents dans notre environnement. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou jouent à certains jeux vidéo. Des joueurs n'ayant jamais eu de crise auparavant peuvent néanmoins présenter des signes non reconnus d'épilepsie. Nous vous recommandons de consulter votre médecin si vous présentez un terrain épileptique ou si l'un des symptômes suivants apparaît lorsque vous jouez à un jeu vidéo : troubles de la vue, contractions musculaires, autres mouvements involontaires, perte de connaissance, troubles mentaux et/ou convulsions.

SOMMAIRE

Précautions d'emploi 21
Préparatifs 23
Baloo s'aventure dans les airs 24
Piloter le Mini-Zingallo 25
Partie de rigolade aérienne ! 26
Les cadeaux du ciel ! 27
Manche bonus 27
Le carnet de bord de Baloo 28
De retour au hangar 29
Suite ou fin des aventures de Baloo 31
Toujours plus haut ! 32-35
Conseils de vol 36

PREPARATIFS

1. Introduisez la cartouche de jeu "**Tale Spin**" dans votre console Nintendo Entertainment System. Allumez la console. L'écran Titre apparaît.
2. Appuyez sur le bouton **Start** pour commencer la partie.
3. Lisez les écrans racontant le récit en appuyant sur le Bouton **A** pour passer sur chaque nouvel écran. (Si vous voulez aller plus vite, appuyez sur le Bouton **A** avant d'avoir terminé la lecture de l'écran). Sur le dernier écran, appuyez de nouveau sur le Bouton **A** pour commencer les aventures de Baloo.
4. Durant la partie, appuyez sur le Bouton **Select** pour l'interrompre. Appuyez de nouveau sur ce bouton pour la reprendre.
5. Appuyez sur le bouton **Reset** de la console pour recommencer la partie depuis le début.

BALOO S'AVENTURE DANS LES AIRS !

Alors qu'il vole très haut dans son Mini-Zingallo, Baloo rassemble les marchandises pour ses clients. Mais quand Don Carnage et son gang de pirates de l'air surgissent des nuages, les choses se compliquent sérieusement. Usant d'étourdissantes et impressionnantes acrobaties aériennes, ils essaient d'empêcher Baloo de faire ses livraisons.

Baloo ne recule devant rien pour esquiver ses redoutables assaillants : loopings, vrilles, tonneaux. Il doit également ramasser des sacs d'argent et s'arrêter au hangar de Turbo pour se ravitailler. Il lui faut être un pilote hors pair pour éviter les tirs de canon, les vieux os, les balles de base-ball et autres projectiles que ces pirates de l'air lui envoient.

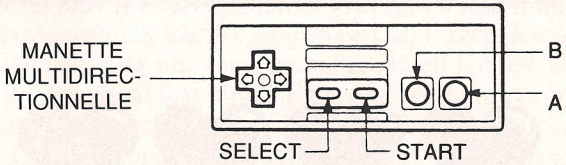
PILOTER LE MINI-ZINGALLO

Pour voler en haut, en bas, en arrière et en avant. – Appuyez sur la manette multidirectionnelle dans ces directions.

Pour se retourner. – Appuyez sur le Bouton **A**.

Pour tirer au canon. – Appuyez sur le Bouton **B**.

Pour visionner l'écran de statut. – Appuyez sur le bouton **Start**. Appuyez de nouveau pour reprendre la partie.



PARTIE DE RIGOLADE AERIENNE

Notre Baloo, as de la haute voltige, est parti en livraison. Mais là où Baloo met le cap, le ciel s'assombrit et ne laisse rien présager de bon. A peine Baloo a-t-il décollé qu'il se trouve nez à nez avec les fins tireurs de Don Carnage !

Les cœurs placés dans l'angle supérieur gauche de l'écran indiquent la résistance du Mini-Zingallo. Chaque fois que l'avion est touché, un cœur disparaît. Quand il ne reste plus de cœur, il n'y a plus de Mini-Zingallo. Baloo doit alors sauter en parachute pour s'en sortir.

Pour terminer sa tournée, Baloo doit éviter tous les pirates ou les tuer. Il se trouve alors confronté à un énorme pirate particulièrement difficile à éliminer dont il doit à tout prix se débarrasser s'il veut terminer sa tournée.

LES CADEAUX DU CIEL

Soyez à l'affût des objets spéciaux éparpillés un peu partout. Tirez sur les dirigeables, les murs, les nuages et les immeubles pour trouver des marchandises en plus grand nombre. Volez ensuite au-dessus d'elles pour obtenir des points de bonus.

Les cœurs	De l'énergie avec une puissance supplémentaire.
Les sacs d'argent	Ils vous donnent de l'argent pour vous équiper chez Turbo.
Les cageots	Emparez-vous en pour obtenir un super bonus.
Fruit	Cueillez-en autant que vous pouvez pour gagner beaucoup de points de bonus.

MANCHE BONUS

Découvrez la porte spéciale cachée et... passez au travers à toute vitesse ! Vous parviendrez dans une manche bonus, là où Kit le Casse-cou fait tournoyer joyeusement son biplan pour obtenir un maximum de points. Faites-en sorte que Kit attrape les dirigeables et élancez-vous ensuite vers le fruit qui apparaît. Plus il en obtient, plus vous amassez de points ! La manche dure 40 secondes, puis vous vous élancez à nouveau vers les hauteurs !

LE CARNET DE BORD DE BALOO

Appuyez sur le Bouton Start durant une manche pour consulter le carnet de bord de Baloo et voir où vous en êtes dans la partie. Vos points et votre argent sont totalisés à la fin de chaque manche. Appuyez de nouveau sur le Bouton Start pour revenir à l'action.

000524
PTS

Points

LOAD X 02

Marchandises à bord

$BAG X 03

Sacs d'argent à bord

LIVES

Cœurs en réserve

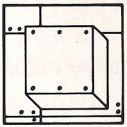
X 01

Nombre de fois où vous pouvez continuer

DE RETOUR AU HANGAR

Vous passerez par le hangar à la fin de chaque manche. Turbo, le mécanicien de confiance de Baloo est parfaitement équipé pour réparer le Mini-Zingallo. Utilisez votre argent pour acheter des pièces et de l'équipement spécial. Achetez le meilleur équipement possible, vous allez en avoir besoin !

Mini-Zingallo - Vous donne une vie supplémentaire.



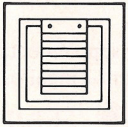
Armure - Ajoute un cœur supplémentaire à la puissance du Mini-Zingallo.

Puissance du moteur - Accroît votre vitesse.

DE RETOUR AU HANGAR (suite)

Tir rapide - Pour accélérer la vitesse de tir de votre canon.

Super tir rapide - Pour tirer 4 coups de suite.



Continuer - Pour gagner une autre chance de continuer.

Appuyez sur **Start** pour décoller du hangar et passer sans délai à la manche suivante.

SUITE (OU FIN) DES AVENTURES DE BALOO

Quand il ne reste plus de cœurs, Baloo doit sauter en parachute pour s'en sortir. Mais il peut recommencer la manche deux fois. Ensuite, c'est la fin de la partie. Si vous préférez, vous avez la possibilité de reprendre la manche trois fois, à condition de recommencer au départ. Quand vous continuez, vous perdez tout ce que vous avez acheté chez Turbo, mais vous conservez votre argent et vos points.

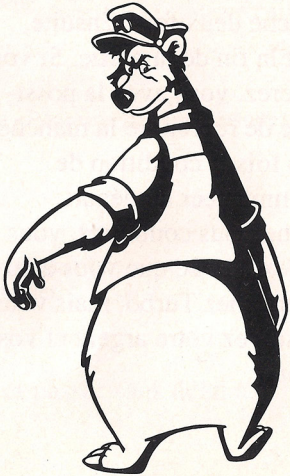
TOUJOURS PLUS HAUT !

Première manche : Au-dessus de la mer

Les machines à bulles et les hélicoptères éclairs n'apportent que des ennuis à notre héros. Un énorme sous-marin l'attend à la fin de ce niveau.

Deuxième manche :
Le terrain de base-ball

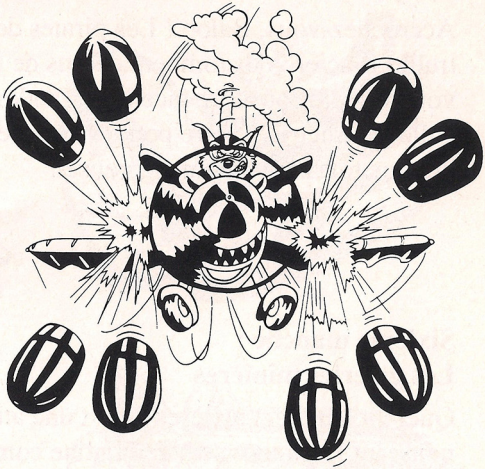
Baloo se retrouve au milieu d'un entraînement de base-ball. Il faut éviter ces balles à la trajectoire oblique ! Empruntez les galeries souterraines et affrontez la balle la plus difficile de votre vie !



TOUJOURS PLUS HAUT !

Troisième manche :
Dans le ciel déchaîné

Les requins volants vous attaquent ! Bombardez nuages et satellites pour échapper aux fusées sifflantes. Lors d'une bataille mémorable, détruisez l'avion-miroir.



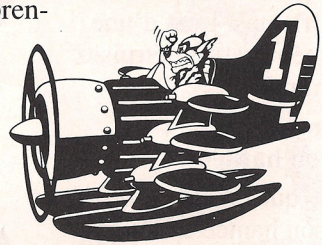
Quatrième manche :
La maison hantée

Qu'est-ce que ça fait de traverser une maison hantée en avion ? Cela fait très peur quand les lustres s'enflamment et que les objets effrayants vous attaquent ! Ici, les fantômes flottants sont difficiles à éviter et, pour finir, essayez donc d'entrevoir l'Homme invisible !

TOUJOURS PLUS HAUT !

Cinquième manche : Au-dessus de la ville

Accrochez-vous, Baloo ! Les pirates delta sont sur vos traces ! Des poutrelles d'acier vous tombent dessus de tous les côtés... Attention ! Quand vous vous retrouverez face à la grande balle destructrice, votre petite virée prendra une tournure bien dangereuse !



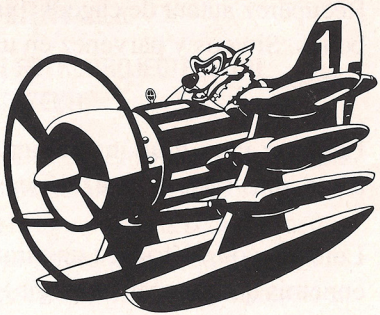
Sixième manche :
Les galeries minières

Quel violent vent arrière ! C'est une attaque d'os des chiens troglodytes poussant les wagonnets de la mine comme des autos tamponneuses. Les serpents qui hibernaient se réveillent juste à temps pour vous causer de gros ennuis. Et voici que la plus grosse machine vous lance de gigantesques rochers...

TOUJOURS PLUS HAUT !

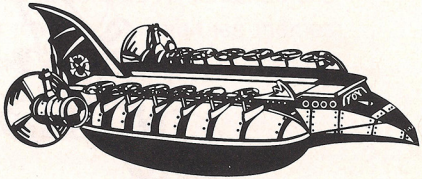
Septième manche :
Les plaisirs de la jungle

Les crocodiles qui bondissent sans prévenir et les statues vaudous marquent ce voyage du sceau de l'horreur.



Huitième manche :
Les Alpes enneigées

Passez à toute vitesse près d'un groupe de skieurs et évitez leurs boules de neige qui vont de plus en plus vite ! Dès que vous apercevez Don Carnage, n'hésitez pas à utiliser vos impressionnantes acrobaties aériennes : vrilles, cercles, loopings. Le Vautour Sauvage, cette gigantesque forteresse volante, vous entraîne dans la bataille la plus dangereuse et la plus terrible de toute votre vie !

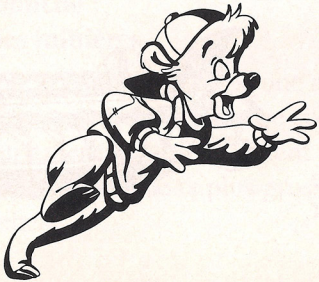


CONSEILS DE VOL

- Récupérez autant de cageots que vous pouvez pour obtenir des bonus. Si vous y parvenez en une manche, vous marquerez un excellent score !

- Emparez-vous d'un maximum de sacs d'argent. Plus vous en ramasserez, plus vous pourrez dépenser au hangar de Turbo.

- Lorsque vous détruisez un pirate de l'air, méfiez-vous des petits ennemis qui pourraient surgir : même les plus petits peuvent vous faire du mal.



⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

0292

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI S.A. ("BANDAI") garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront au choix de BANDAI, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16 (1) 34.48.98.18.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT 1291b

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B.V. («BANDAI») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK («Cartouche») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.
Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B.V.
Attention : Nintendo S.A.V.
Trade Mart, B.P. 271
1020 Bruxelles
Belgique

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez nos services au no. 02-478.90.48, ext. 60/61 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU

CONTACTEZ NOTRE HOTLINE SOS NINTENDO

Les robots-mutants entravent votre progression ?
Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes ?
Vous êtes bloqué dans un niveau ?
Vous êtes perdu dans un labyrinthe ?
N'hésitez pas et appelez un de nos conseillers en jeux !
Pour vous, il fera l'impossible ! Ce sont des méga-pros
et ils vous sortiront des difficultés les plus incroyables.

POUR NOUS CONTACTER :

EN FRANCE

(16 1) 34 64 77 55

DU LUNDI AU SAMEDI, DE 9H à 19H

(18H LES VENDREDI ET SAMEDI)

ou 24H sur 24,

3615 NINTENDO

EN BELGIQUE

02/478.92.08

DU LUNDI AU VENDREDI

DE 10H A 13H

ET DE 14H A 18H

VOORZORGSMAATREGELEN

1. Let er altijd op dat de NES uit staat voordat er een cassette wordt ingedaan of uitgehaald.
2. Probeer niet de cassette te demonteren of de electrische contacten aan te raken.
3. Bescherm de cassette tegen direct zonlicht en tegen extreem hoge of lage temperaturen. Buig hem niet, zet hem niet klem en maak hem niet nat. Als er niet mee wordt gespeeld, bewaar hem dan in zijn doosje bij kamertemperatuur.
4. Als de cassette stoffig wordt, maak hem dan schoon met een zachte, droge doek. Gebruik nooit verdunners, oplosmiddelen, wasbenzine, alcohol of andere sterke schoonmaakmiddelen die hem kunnen beschadigen.
5. Blijf tijdens het spelen twee meter van de televisie verwijderd. Als er lang achter elkaar wordt gespeeld, neem dan om de twee uur een pauze van 10 à 20 minuten.

EERST LEZEN VOORDAT ER MET DE NES WORDT GESPEELD

Een heel klein aantal mensen kan last krijgen van epileptische aanvallen bij het kijken naar zeer snel aan- en uitflitsende lichten of patronen die normaal in onze dagelijkse omgeving voorkomen. Soms krijgen deze mensen ook aanvallen bij het kijken naar bepaalde soorten televisiebeelden of het spelen van bepaalde videospellen. Zelfs spelers die nog nooit zo'n aanval hebben gehad kunnen een vorm van epilepsie hebben, ook al is die nog niet eerder ontdekt. Epileptici en anderen die tijdens het spelen van videospellen last krijgen van veranderende waarneming, spiertrekkingen en andere ongecontroleerde bewegingen, verlies van bewustzijn van de omgeving, geestelijke verwarring en/of stuiptrekkingen wordt aangeraden een arts te raadplegen.

INHOUD

Voorzorgsmaatregelen 41
Het starten van het spel 43
Baloo's hoge avontuur 44
Het vliegen met de Mini Sea-Duck 45
Manoeuvreren door de lucht! 46
Hemelhoge tractaties 47
Bonusronde 47
Baloo's logboek 48
Terug naar de hangar 49
Doorspelen (of Baloo's avontuur beëindigen) 51
Omhoog, hoger en verder! 52-55
Viegtips 56

HET STARTEN VAN HET SPEL

1. Doe de cassette met **Super Baloo** in het Nintendo Entertainment System en zet dit aan. Dan verschijnt het titelscherm.
2. Druk op de **startknop** om met het spel te beginnen.
3. Lees de schermteksten met het verhaal en druk steeds op de **A** knop om door te gaan naar het volgende scherm. (Druk als de tekst op het scherm staat op de **A** knop om hem sneller te lezen). Druk tijdens het laatste scherm wederom op de **A** knop om met Baloo's avonturen te beginnen.
4. Druk tijdens het spel op de **selectknop** om te pauzeren en druk er daarna opnieuw op om weer door te gaan.
5. Druk op de **resetknop** van het Nintendo Entertainment System om het spel weer helemaal opnieuw te beginnen.

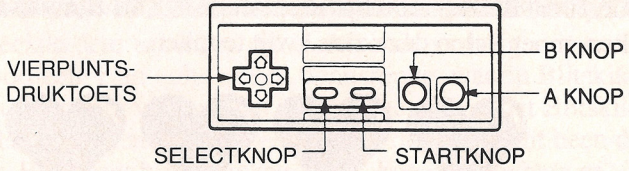
BALOO'S HOGE AVONTUUR

Super Baloo vliegt hoog in de lucht met zijn Mini Sea-Duck (mini-zee-eend) om lading voor zijn klanten op te halen. Maar het wordt allemaal nogal verward als Don Ravage en zijn luchtpiraten uit de wolken komen schieten. In een duizelingwekkende wirwar van krankzinnige luchtacrobatiek proberen zij te voorkomen dat Baloo zijn goederen kan bezorgen!

Baloo maakt loopings, komt als een adelaar uit de hemel naar beneden suizen en draait weg om zijn drieste vijanden te ontwijken. Ook neemt hij zakken geld mee en strijkt hij neer bij de hangar van Wildkat voor een snelle reparatie. Hij moet uiterst alert vliegen om onder meer kanonskogels, botten en honkballen te ontwijken die door de luchtpiraten op hem worden afgeschoten.

HET VLIEGEN MET DE MINI SEA-DUCK

Omhoog, omlaag, achteruit en vooruit	– Druk in de gewenste richting op de vierpuntsdruktoets.
Ondersteboven draaien	– Druk op de **A** knop.
Het kanon afvuren	– Druk op de **B** knop.
Het statusscherm bekijken	– Druk op de startknop. Druk hier weer op om naar het spel terug te keren.



MANOEUVREREN DOOR DE LUCHT!

Baloo, de hoogvliegende sterpiloot, is bezig met een nieuwe opdracht. Maar de zonnige hemel boven de kaap zit vol wolken... en moeilijkheden. Vrijwel meteen na de start krijgt Baloo met Don Ravage's scherpschietende luchtpiraten te maken!

De hartjes links bovenin het scherm geven weer hoe sterk de Mini Sea-Duck is. Telkens als het toestel wordt geraakt, verdwijnt er een hartje. Als alle hartjes weg zijn, is het ook gedaan met de Mini Sea-Duck. Baloo moet zich dan met een parachute in veiligheid brengen!

Om het einde van zijn vlucht te halen, moet Baloo alle piraten zien te ontwijken en neer te schieten. Dan moet hij het opnemen tegen een enorme piraat die erg moeilijk te verslaan is. Om zijn vlucht te kunnen afmaken, moet Baloo deze zien kwijt te raken.

HEMELHOGE TRACTATIES

Kijk goed uit naar speciale voorwerpen die overal in het landschap verspreid liggen. Schiet op ballonnen, muren, wolken en gebouwen om nog meer leuke dingen te vinden. Vlieg er vervolgens overheen om bonuspunten te verdienen.

Harten	Geven meer kracht.
Geldzakken	Win geld om onderdelen en uitrustingsstukken te kopen in Wildkat's hangar.
Ladingkisten	Neem deze allemaal mee voor een perfecte bonusscore.
Fruit	Probeer hier zoveel mogelijk van te pakken te krijgen voor veel bonuspunten.

BONUSRONDE

Probeer de speciale deur te vinden die in de ronde verborgen is en vlieg daar dwars doorheen. Dan volgt er een bonusronde, waarin Blitskikker uitgelaten rondvliegt om veel punten te verdienen. Zorg dat Blitskikker de ballonnen laat springen en vlieg vervolgens door het fruit heen dat dan verschijnt. Hoe meer hij te pakken krijgt, hoe meer punten er worden verdiend! Deze ronde duurt 40 seconden. Daarna moet er weer de lucht worden ingegaan!

BALOO'S LOGBOEK

Druk tijdens een ronde op de startknop om Baloo's logboek te bekijken en te zien, hoe het tot op dat moment met het spel gaat. Aan het einde van elke ronde worden de punten en het geld bij elkaar opgeteld. Druk weer op de startknop om naar de actie terug te gaan.

000524
PTS

Punten

LOAD X 02

Lading aan boord

$BAG X 03

Geldzakken aan boord

LIVES

Resterende hartjes

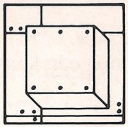
X 01

Aantal keren dat kan worden doorgespeeld

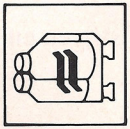
TERUG NAAR DE HANGAR

Aan het einde van elke ronde moet het toestel weer naar de hangar. Hier staat Wildkat, Baloo's vertrouwde monteur, klaar om de Mini Sea-duck weer op te knappen. Gebruik het geld om onderdelen en speciale uitrustingsstukken te kopen. Koop de beste uitrusting, want die zal hard nodig zijn!

Mini Sea-Duck - Verdien een extra leven.



Bepantsering - Voegt een extra hart toe aan de kracht van de Mini Sea-Duck.

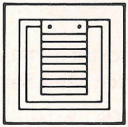


Motorvermogen - Verhoogt de snelheid van het toestel.

TERUG NAAR DE HANGAR vervolg...

Snelvuur - Vuurt het kanon sneller af.

Supersnelvuur - Vuurt maximaal vier schoten tegelijk af.



"Continue" - Verdien nog een kans om door te spelen.

Druk op de **startknop** om vanaf de hangar op te stijgen en de volgende ronde in te vliegen!

DOORSPELEN (OF BALOO'S AVONTUUR BEËINDIGEN)

Als Baloo al zijn hartjes kwijt is, moet hij zich met een parachute in veiligheid brengen. Maar hij gaat twee keer terug naar de ronde. Daarna is het spel afgelopen. Desgewenst kan vanaf het begin van de ronde worden doorgespeeld, en wel maximaal drie keer. Wie doorspeelt, verliest wel alles wat in Wildkat's hangar is gekocht. Het geld en de punten blijven echter behouden.

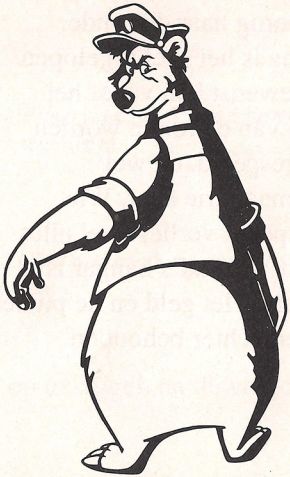
OMHOOG, HOGER EN VERDER!

Ronde 1: Boven zee

Borrelende machines en razendsnelle helikopters bezorgen onze held heel wat problemen! Aan het einde van de ronde loert een enorme onderzeeër.

Ronde 2: Het honkbalstadion

Baloo komt middenin de slagoefeningen terecht. Probeer de effectballen te ontwijken! Vlieg door ondergrondse tunnels en maak kennis met de grootste en gemeenste honkbal die er bestaat!



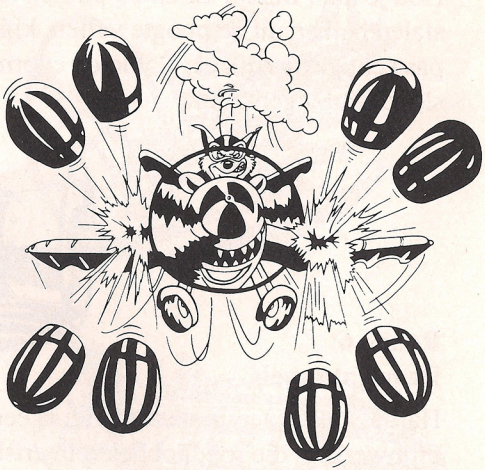
OMHOOG, HOGER EN VERDER!

Ronde 3: In de stormachtige hemel

De hemelhaaien vallen aan! Bombardeer de satellieten en de wolken om aan de rondsuizende raketten te ontkomen. Vernietig het tweeling-luchtschip in een strijd zonder weerga.

Ronde 4: Het spookhuis

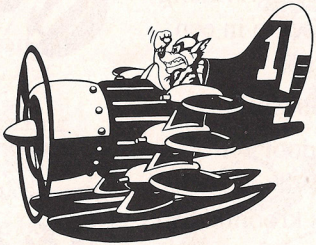
Hoe voelt het om door een spookhuis heen te vliegen? Heel erg eng, vooral als kroonluchters uit elkaar spatten en spookachtige voorwerpen in de aanval gaan! Rondfladderende spoken zijn moeilijk te ontwijken en aan het einde volgt een ontmoeting met de Onzichtbare Man.



OMHOOG, HOGER EN VERDER!

Ronde 5: Hoog boven de stad

Hou je taai, Baloo! Er zitten piraten aan hanggliders achter je. Er komen stalen balken uit de hoogte vallen, kijk dus uit! Dit pleziervluchtje wordt pas echt gevaarlijk als Baloo de enorme slopersbal tegenkomt!



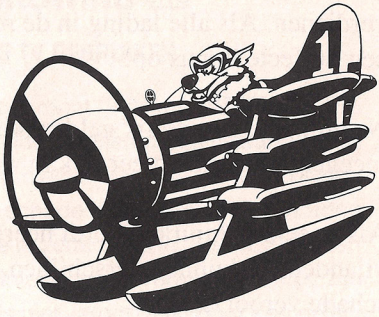
Ronde 6:
De mijntunnels

Harde windstoten in de rug! Het is een aanval met botten van hondse mijnwerkers die rondhobbelen in ertskarretjes! Slangen in hun winterslaap worden precies op tijd wakker om veel problemen te veroorzaken. De grootste mijnmachine ter wereld smijt met gigantische rotsen.

OMHOOG, HOGER EN VERDER!

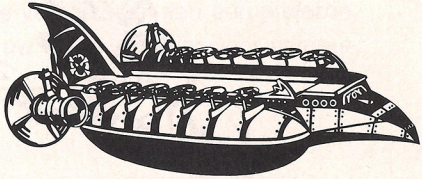
Ronde 7:
Uitstapje in het oerwoud

Springende krokodillen en voodoo-beeldjes maken dit reisje nogal hachelijk.



Ronde 8:
De besneeuwde Alpen

Vlieg razendsnel rondom een bende skiërs en ontwijk die aanstormende sneeuwballen. Vlieg in het rond, draai het toestel om z'n as en maak loopings tijdens spannende luchtacrobatiek-oefeningen als Don Ravage verschijnt. De IJzeren Gier, een enorm vliegend fort, daagt Baloo tot uit tot zijn gevaarlijkste en opwindendste gevecht!

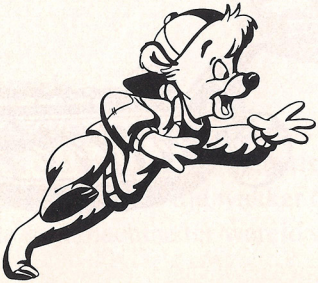


VLIEGTIPS

- Neem zoveel mogelijk ladingkisten mee om veel bonuspunten te verdienen. Als alle lading in de ronde wordt meegenomen, levert dat een perfecte bonus op!

- Neem zoveel mogelijk geldzakken mee. Hoe meer er worden meegenomen, hoe meer er kan worden gekocht in Wildkat's hangar.

- Als er een luchtpiraat wordt neergeschoten, kijk dan uit naar kleine vijanden die kunnen verschijnen, want zelfs de kleinste kan veel schade veroorzaken.



⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

90 DAGEN GARANTIE

Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. («BANDAI») garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak («Pak») gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo
Technische Dienst
Postbus 6123
4000 HC TIEL
NEDERLAND
Tel. 03440-14234

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo
Technische Dienst
Postbus 271
B-1020 BRUSSEL
BELGIE
Tel. 02-4789048

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de BANDAI/ Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03440-14234 (Nederland), of 02-4789048 (België).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

VRAGEN OVER NINTENDO – OF GAME BOY – SPELLEN?
BEL DE NINTENDO SERVICELIJN !

Hoe leuk videospellen ook zijn, als het niet lukt verder te komen, is de lol er snel af. Maar Nintendo– en Game Boy–bezitters zitten daar gelukkig niet mee! Die bellen gewoon de Nintendo Servicelijn:

In Nederland 03402-5 10 45
In België 02 - 478 92 08

Dat kan in Nederland van maandag t/m vrijdag tussen 12.00 en 19.00 uur en op zaterdag tussen 9.00 en 16.00 uur.
In België kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 10.00 tot 13.00 uur en van 14.00 tot 18.00 uur.

De speladviseurs van Club Nintendo – de grootste club van de Benelux – weten altijd raad. Even bellen dus...
en gewoon weer lekker verder spelen!

CAPCOM®

PREMIER
WORLD-WIDE
ARCADE GAME
DESIGNER

Distributed by BANDAI
Distribué par BANDAI

© The Walt Disney Company
Produced by CAPCOM CO.,LTD. 1991

Printed in Japan
Imprimé au Japon